Notice d’utilisation

Vous venez d’acquérir un produit de la marque FREELINE et nous vous en remercions. Nous apportons un soin particulier au design, à l'ergonomie et à la simplicité d'usage de nos produits. Nous espérons que ce produit vous donnera entière satisfaction.

Jeu de fléchettes électronique

Référence :	PK22
Date :	07/01/2014
Version :	1.3
Langue :	Français

Notice d’utilisation

■ **Avertissement** ⚠

1. La cible électronique n’est PAS un jeu.
2. Les fléchettes peuvent causer des blessures. Les enfants doivent être surveillés par des adultes lorsqu’ils jouent avec la cible.

Descriptions

1 écran LCD
Il existe au total 18 styles et 159 jeux excitants.

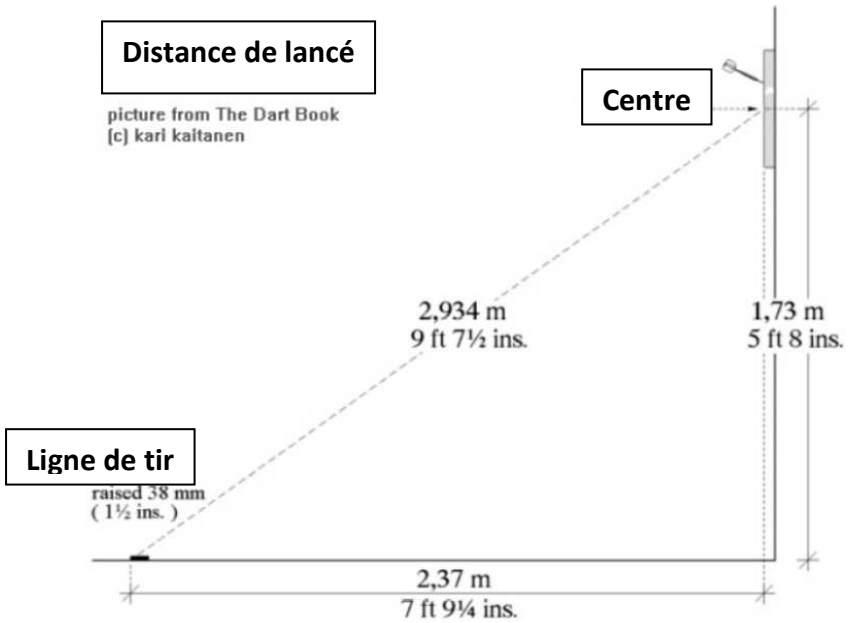
8 joueurs au maximum peuvent jouer en même temps.

Alimentée par 3 piles AA, 1,5 V

Si la cible est inactive pendant plus de 30 minutes, l’affichage et les périphériques s’éteindront automatiquement et la cible passera en mode veille.

Installation standard

Choisissez un endroit pour suspendre la cible, avec environ 3 m d'espace devant le jeu. Fixez la cible et vérifiez que la hauteur entre le sol et le centre de la cible mesure 1,73 m. Veillez à ce que la « ligne de jeu » soit à 2,37 m de la cible. Assurez-vous également que les 3 piles sèches AA sont chargées. Vous pouvez alors profiter de jeux incroyables.

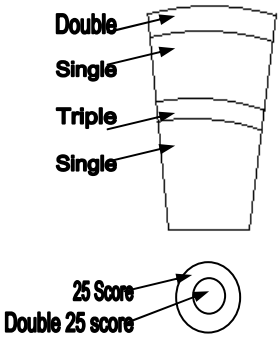


Freeline

Notice d'utilisation

Règles de marquage

Segment	Résultat
Segment simple	« Simple » --- un point de base
Segment double	« Double » --- deux points de base
Segment triple	« Triple » --- trois points de base
Centre	25 points
Double centre	Double 25 points



Définition des boutons

1. Appuyez sur le bouton **« MARCHE/ARRET »** et entrez en mode d'utilisation normale après que le son a retenti.

2. Utilisez le bouton **« JEU »** pour choisir les jeux (G01–G18). Le bouton **« JEU »** peut aussi être utilisé pour quitter un jeu et revenir au démarrage.

3. Le bouton **« OPTION »** peut être utilisé pour choisir un sous-jeu (G01–G18).

4. Utilisez le bouton **« JOUEUR »** pour choisir le nombre de joueurs avant de jouer. La valeur par défaut est 2.

5. Le bouton **« DOUBLE»** est uniquement utilisé pour G02. Veuillez consulter les instructions pour plus d'informations.

6. Le bouton **« DEBUT/SUIVANT »** est utilisé pour commencer un jeu ou passer au joueur suivant.

Indication sonore

« Laser » --- Indique les segments simples touchés.

« Double » --- Indique les segments doubles touchés.

« Triple » --- Indique les segments triples touchés.

« Score » --- Indique le score.

« Close » --- Indique le segment de marquage fermé.

« Open » --- Indique le segment de marquage ouvert.

« Too High » --- Indique que les points sont soustraits.

« Winner » --- Annonce le premier vainqueur.

« Bull's-Eye » --- Indique que le centre a été touché.

« Next/Player » --- Indique que le joueur suivant le joueur précédent a lancé trois fléchettes.

« Yes » --- Indique que le segment cible a été touché.

« Sorry » --- Indique que le segment cible n'a pas été touché.

Règles du jeu

G01 Count-Up（100、200、300、400、500、600、700、800、900）

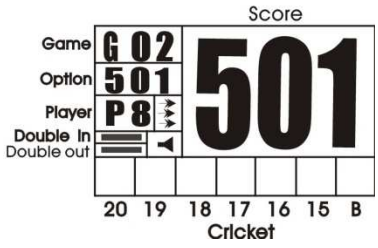
Le score de chaque joueur sera ajouté en fonction des points gagnés grâce aux segments touchés, jusqu'à ce qu'un total de points soit atteint. Celui qui atteint ou dépasse le premier le total indiqué est le vainqueur.

G02 Count-Down（101、201、301、401、501、601、701、801、901）

A chaque tir, le nombre de points spécifié sera déduit du nombre de points total acquis en fonction des tirs réussis. Le premier joueur qui amène le total indiqué à « ZERO » est le vainqueur.

Les joueurs peuvent choisir différents modes de jeux en utilisant le bouton « DOUBLE IN/OUT ».

(Voir la photographie ci-dessous.)



Double in（101、201、301、401、501、601、701、801、901）

Lorsque « Double in » s'affiche sur l'écran LCD, cela signifie que le jeu « Double in » est actif et qu'on ne peut commencer à jouer qu'en touchant les segments doubles.

Double out（101、201、301、401、501、601、701、801、901）

Lorsque « Double out » s'affiche sur l'écran LCD, cela signifie que le jeu « Double out » est actif et qu'il ne peut se terminer qu'en touchant les segments doubles. Si le score du joueur est réduit à 1 ou sous 0, cela implique « burst dart », auquel cas le joueur ne peut pas marquer pendant ce tour, mais il conserve le score du dernier tour.

Double in/out（101、201、301、401、501、601、701、801、901）

Lorsque « Double in » et « Double out » sont affichés à l'écran, cela indique que le jeu « Double in » et « Double out » est actif et ne peut commencer et se terminer qu'en touchant des segments doubles. Si le score du joueur est réduit à 1 ou sous 0, cela implique « burst dart », auquel cas le joueur ne peut pas marquer pendant ce tour, mais il conserve le score du dernier tour.

G03 Round Clock（5、10、15 、20）

1. (5、10、15 、20) consiste à toucher un segment quelconque pour marquer.

« 5 » Toucher les segments de 1 à 5. « 10 » Toucher les segments de 1 à 10.

« 15 » Toucher les segments de 1 à 15. « 20 » Toucher les segments de 1 à 20.

2. Le joueur doit tirer dans le segment en fonction des indications de la cible. Si le segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ». Une fois que le segment est touché, le segment suivant est indiqué.

G04 Round Clock-Double（205、210、215 、220）

1. (205、210、215 、220) consiste à toucher uniquement les segments doubles pour marquer.

« 205 » Toucher les segments de 1 à 5. « 210 » Toucher les segments de 1 à 10.

« 215 » Toucher les segments de 1 à 15. « 220 » Toucher les segments de 1 à 20.

2. Le joueur doit tirer dans le segment en fonction des indications de la cible. Si le segment correct est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ». Une fois que le segment est touché, le segment suivant est indiqué.

G05 Round Clock-Triple（305、310、315 、320）

1. (305、310、315 、320) consiste à toucher uniquement les segments triples pour marquer.

« 305 » Toucher les segments de 1 à 5. « 310 » Toucher les segments de 1 à 10.

« 315 » Toucher les segments de 1 à 15. « 320 » Toucher les segments de 1 à 20.

2. Le joueur doit tirer dans le segment en fonction des indications de la cible. Si le segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ». Une fois que le segment est touché, le segment suivant sera indiqué.

G06 Simple Cricket（000、020、025）

1. Le coup est validé uniquement lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le centre sont touchés.
2. Le joueur qui touche le premier tous les numéros ci-dessus trois fois est le vainqueur.

Toucher un segment simple --- compte une fois

Toucher un segment double --- compte deux fois

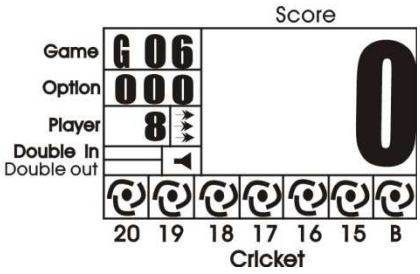
Toucher un segment triple --- compte trois fois

3. « 000 » – Le joueur peut toucher tout segment 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre. Il n'y a pas de priorité dans ces segments.

4 . « 020 » – Le joueur doit toucher 20 trois fois en premier, puis 19, 18, 17, 16, 15 et le centre, dans l'ordre.

5. « 025 » – Le joueur doit toucher le centre trois fois en premier, puis 15, 16, 17, 18, 19, 20, dans l'ordre.

6. Chaque segment dispose de trois « (» indicateurs. Lorsqu'il est touché une fois, un « (» s'allume. Lorsque tous les « (» sont allumés, la partie est terminée. (Voir la photographie ci-dessous.)



7. Le joueur qui allume tous les « (» le premier gagne la partie.

G07 Score Cricket (E00、E20、E25)

1. Le coup est validé uniquement lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le centre sont touchés.

2. Le joueur doit toucher tous les numéros ci-dessus.

Toucher un segment simple --- compte une fois

Toucher un segment double --- compte deux fois

Toucher un segment triple --- compte trois fois

3. « E00 » – Le joueur peut toucher tout segment de 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre. Il n'y a pas de priorité dans ces segments.

4. « E20 » – Le joueur doit toucher 20 trois fois en premier, puis 19, 18, 17, 16, 15 et le centre, dans l'ordre.

5. « E25 » – Le joueur doit toucher le centre trois fois en premier, puis 15, 16, 17, 18, 19, 20, dans l'ordre.

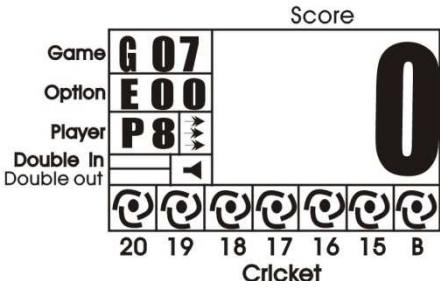
6. Chaque segment dispose de trois « (» indicateurs. Lorsqu'il est touché une fois, un « (» s'allume.

7. Si le joueur a touché le segment marquant 3 fois, il sera ouvert pour que ce joueur puisse marquer, mais s'il a été touché 3 fois par tous les joueurs, il sera fermé, et il ne pourra pas tirer pour marquer.

8. Chaque joueur doit essayer de toucher le segment marquant dès qu'il le peut lorsqu'il est « open » (ouvert).

9. Une fois que le segment a été touché trois fois par tous les joueurs, il est fermé. Les joueurs doivent toucher un autre segment marquant indiqué par la cible.

10. Le joueur qui obtient le score le plus élevé une fois que tous les segments marquants sont fermés est le vainqueur. (Voir la ph



G08 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)

1. Le coup est validé uniquement lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le centre sont touchés.

2. Le joueur doit s'efforcer à toucher tous les numéros ci-dessus.

Toucher un segment simple --- compte une fois

Toucher un segment double --- compte deux fois

Toucher un segment triple --- compte trois fois

3. « C00 » – Le joueur peut toucher un segment 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre. Il n'y a pas de priorité dans ces segments.

4.« C20 » – Le joueur doit toucher 20 trois fois en premier, puis 19, 18, 17, 16, 15 et le centre, dans l'ordre.

5.« C25 » – Le joueur doit toucher le centre trois fois en premier, puis 15, 16, 17, 18, 19, 20, dans l'ordre.

6. Chaque segment dispose de trois « (» indicateurs. Lorsqu'il est touché une fois, un « (» s'allume.

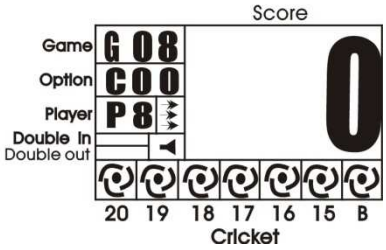
7. Si le joueur a touché le segment marquant 3 fois, il sera ouvert pour que ce joueur puisse marquer, mais s'il a été touché 3 fois par tous les joueurs, il sera fermé, et il ne pourra pas tirer pour marquer.

8. Les points marqués par le joueur actuel seront ajoutés à tous les adversaires.

9. Chaque joueur doit essayer de toucher le segment marquant dès qu'il le peut lorsqu'il est « open » (ouvert).

10. Une fois que le segment a été touché trois fois par tous les joueurs, il est fermé. Les joueurs doivent toucher un autre segment marquant indiqué par la cible pour laisser leurs adversaires marquer.

11. Le joueur qui obtient le score le plus bas une fois que tous les segments marquants sont fermés est le vainqueur. (Voir la photographie ci-dessous.)



G09 Golf（10、20、30、40、50、60、70、80、90）

1.（10、20、30、40、50、60、70、80、90）peuvent être sélectionnés pour marquer.

Le joueur doit toucher le segment marquant de 1 à 18 dans l'ordre. (Toucher 1 au premier tour, 2 au deuxième tour et ainsi de suite). Si le segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ». Une fois que le segment est touché, le segment suivant sera indiqué.

2. Le joueur doit essayer d'obtenir le score le plus bas. Si trois fléchettes échouent dans un tour, cela indique une « mauvaise fléchette », et le joueur obtient 5 points. S'il touche un segment marquant triple, le joueur obtient 1 point. (Eagle) S'il touche un segment marquant double, le joueur obtient 2 points. (Birdy) S'il touche un segment marquant simple, le joueur obtient 3 points. Le joueur peut choisir l'une des 3 fléchettes pour terminer un tour, mais seule la dernière fléchette sera utilisée pour calculer le score.

3. Si le joueur touche le segment marquant simple avec la première fléchette et obtient 3 points, il peut décider de passer au tour suivant. S'il veut obtenir un score inférieur, le joueur peut continuer à tirer. Mais si les deux autres fléchettes échouent, le joueur obtient finalement 5 points.

4. Le joueur qui obtient le score sélectionné sera renvoyé de la partie. Lorsqu'il ne reste qu'un joueur, ce joueur est le vainqueur. Ou lorsque les 18 tours sont terminés, le joueur qui a le score le plus bas est le vainqueur.

G10 Bingo（132、141、168、189）

1. Les segments de chiffre seront affichés à l'écran. Le joueur qui touche tous les segments de chiffres trois fois le premier est le vainqueur. Si un segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ». Une fois que le segment est touché, le segment suivant sera indiqué.

2. 132 --- Tirez selon la séquence suivante des segments 15, 4, 8, 14, 3.

3. 141 --- Tirez selon la séquence suivante des segments 17, 13, 9, 7, 1.

4. 168 --- Tirez selon la séquence suivante des segments 20, 16, 12, 6, 2.

5. 189 --- Tirez selon la séquence suivante des segments 19, 10, 18, 5, 11.

6. Le joueur doit toucher plusieurs segments trois fois et peut alors toucher le segment suivant.

Toucher un segment simple --- compte une fois

Toucher un segment double --- compte deux fois

Toucher un segment triple --- compte trois fois

G11 Big Little – Simple （3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）

1. Option（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）indique le nombre de vies que le joueur possède au départ.

2. Chaque joueur dispose d'un nombre de vies au début de la partie. Lorsqu'il ne dispose d'aucune vie, le joueur doit quitter la partie. Le premier joueur doit toucher le chiffre donné de manière aléatoire.

3. S'il touche la cible avec la première ou la seconde fléchette, le joueur peut établir une nouvelle cible avec la fléchette restante pour le prochain joueur. S'il touche la cible en utilisant les trois fléchettes, le joueur ne peut pas choisir une nouvelle cible, et la cible sera donnée de manière aléatoire au prochain joueur. Si le joueur ne peut pas toucher la cible avec les trois fléchettes, il perd une vie, et la cible sera touchée par le joueur suivant. Si le segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ».

4. On peut toucher tout endroit d'un chiffre, qu'il s'agisse de la partie simple, double ou triple.

5. Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur qui dispose de vies, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur.

G12 Big Little—Hard （H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21）

1、Option（H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21）indique le nombre de vies que le joueur possède au départ.

2. Chaque joueur dispose d'un nombre de vies au début de la partie. Lorsqu'il ne dispose d'aucune vie, le joueur doit quitter la partie. Le premier joueur doit toucher le chiffre donné de manière aléatoire.

3. S'il touche la cible avec la première ou la seconde fléchette, le joueur peut décider d'une nouvelle cible avec la fléchette restante pour le prochain joueur. S'il touche la cible en utilisant les trois fléchettes, le joueur ne peut pas choisir une nouvelle cible, et la cible sera attribuée de manière aléatoire au prochain joueur. Si le joueur ne peut pas toucher la cible avec les trois fléchettes, il perd une vie, et la cible sera touchée par le joueur suivant. Si le segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ».

4. On doit toucher uniquement le même segment marquant (simple, double, triple) du numéro.

5. Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur qui dispose de vies, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur.

G13 Killer（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）

1. Option（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）indique le nombre de vies que le joueur possède au départ.

2. Au début de la partie, le score indique « SEL » (sélectionner) pour indiquer au joueur qu'il peut choisir un segment. Le premier segment marquant touché par le joueur est choisi comme son segment, puis appuyer sur le bouton « NEXT » pour laisser le joueur suivant choisir son segment marquant. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur segment marquant, la partie peut commencer.

3. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur segment marquant, ils commencent à tirer. C'est seulement après avoir touché le segment choisi que le joueur peut devenir un tueur pendant la partie.

4. Lorsque le segment marquant d'un joueur est touché par un tueur adverse, une vie est retirée à ce joueur. Le nombre de vies peut être affiché à l'écran.

5. Si le joueur est devenu un « tueur » et qu'il touche de nouveau son segment cible, il ne sera plus un « tueur » et perdra une vie.

6. Le joueur tueur doit retirer des vies à ses adversaires en touchant le segment cible de ses adversaires.

7. Si le segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ».

8. Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) indique que le joueur peut devenir un tueur lorsqu'il touche le numéro sélectionné, qu'il s'agisse d'un simple, double ou triple.

9. Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur qui dispose de vies, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur.

10. La partie doit comprendre plus de 2 joueurs.

G14 Killer – Double （203、205、207、209、211、213、215、217、219、221）

1. Option（203、205、207、209、211、213、215、217、219、221）indique le nombre de vies que le joueur possède au départ.

2. Au début de la partie, le score indique « SEL » (sélectionner) pour indiquer au joueur qu'il peut choisir un segment. Le premier segment marquant touché par le joueur est choisi comme son segment, puis appuyer sur le bouton « NEXT » pour laisser le joueur suivant choisir son segment marquant. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs segments marquants, la partie peut commencer.

3. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur segment marquant, ils commencent à tirer. C'est seulement après avoir touché le segment choisi que le joueur peut devenir un tueur pendant la partie.

4. Lorsque le segment marquant d'un joueur est touché par un tueur adverse, une vie est retirée à ce joueur. Le nombre de vies peut être affiché à l'écran.

5. Si le joueur est devenu un « tueur » et qu'il touche de nouveau son segment cible, il ne sera plus un « tueur » et perdra une vie.

6. Le tueur doit retirer des vies à ses adversaires en touchant le segment cible de ses adversaires.

7. Si le segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ».

8. Option (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221) indique que le joueur peut devenir un tueur uniquement en touchant le numéro sélectionné avec un segment double.

9. Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur qui dispose de vies, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur.

10. La partie doit comprendre plus de 2 joueurs.

G15 Killer-Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)

1. Option（303、305、307、309、311、313、315、317、319、321）indique le nombre de vies que le joueur possède au départ.

2. Au début de la partie, le score indique « SEL » (sélectionner) pour indiquer au joueur qu'il peut choisir un segment. Le premier segment marquant touché par le joueur est choisi comme son segment, puis appuyer sur le bouton « NEXT » pour laisser le joueur suivant choisir son segment marquant. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs segments marquants, la partie peut commencer.

3. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur segment marquant, ils commencent à tirer. C'est seulement après avoir touché le segment choisi que le joueur peut devenir un tueur pendant la partie.

4. Lorsque le segment marquant d'un joueur est touché par un tueur adverse, une vie est retirée à ce joueur. Le nombre de vies peut être affiché à l'écran.

5. Si le joueur est devenu un « tueur » et qu'il touche de nouveau son segment cible, il ne sera plus un « tueur » et perdra une vie.

6. Le tueur doit retirer des vies à ses adversaires en touchant le segment cible de ses adversaires.

7. Si le segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ».

8. Option (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321) indique que le joueur peut devenir un tueur uniquement en touchant le numéro avec un segment triple.

9. Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur qui dispose de vies, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur.

10. La partie doit comprendre plus de 2 joueurs.

G16 Shoot Out（H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21）

1. Option（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）indique le nombre de vies que le joueur possède au départ.

2. Un chiffre est donné au hasard, et le joueur doit le toucher. Le joueur doit le toucher en moins de 10 secondes, sinon le tir ne sera pas validé. Si le segment est touché, la cible dira « Yes », sinon elle dira « Sorry ». Une fois que le segment est touché, le segment suivant est indiqué.

3. Chaque tir sur un segment « cible » simple, double ou triple retirera une vie.

4. Le joueur dont le nombre de vies est réduit à 0 le premier est le vainqueur.

G17 Legs over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1. Option（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）indique le nombre de vies que le joueur possède au départ.

2. Au début, un score sera donné au hasard, et le premier joueur doit essayer d'atteindre un score plus élevé avec un total de trois fléchettes. Lorsque le premier joueur marque moins que le score initial, une vie est retirée à ce joueur.

3. Le joueur doit essayer de marquer plus de points que le score du précédent joueur. Lorsqu'un joueur marque moins que le total des trois fléchettes du précédent joueur, une vie est retirée à ce joueur.

4. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer le score. Si le joueur appuie directement sur le bouton START, ou si aucune fléchette ne touche le segment, le joueur perdra également une vie.

5. Le joueur sera éliminé lorsqu'il n'aura plus aucune vie, et un son le lui indiquera.

6. Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur qui dispose de vies, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur.

7. La partie doit comprendre plus de 2 joueurs.

G18 Legs Under (UO3、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)

1. Option（UO3、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21）indique le nombre de vies que le joueur possède au départ.

2. Au début, un score sera donné au hasard, et le premier joueur doit essayer d’atteindre un score moins élevé avec un total de trois fléchettes. Lorsque le premier joueur marque plus que le score initial, une vie est retirée à ce joueur.

3. Il n’est pas permis de marquer 0 point. Si le joueur manque trois fléchettes et obtient 0 point, une vie est retirée au joueur, et le score demeure le même.

4. Le joueur doit essayer de marquer moins de points que le score du précédent joueur. Lorsqu’un joueur marque plus que le total des trois fléchettes du précédent joueur, une vie est retirée à ce joueur.

5. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer le score. Si le joueur appuie directement sur le bouton START, ou si aucune fléchette ne touche le segment, le joueur perdra également une vie.

6. Le joueur sera éliminé lorsqu'il n'aura plus aucune vie, et un son le lui indiquera.

7. Lorsqu’il n’y a plus qu’un joueur qui dispose de vies, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur.

8. La partie doit comprendre plus de 2 joueurs.

Contenu de la boîte

- 6 fléchettes embouts cuivre
- 6 embouts de remplacement
- Manuel d’Instructions
- Boîte cadeau

DÉPANNAGE

- Pas d'alimentation

Vérifiez si les piles sont installées correctement ou si elles sont faibles ou mortes.

- Le jeu ne marque pas les points

Vérifiez si le jeu est en mode de configuration ou si le jeu est en attente. Poussez le bouton START / NEXT pour voir si vous pouvez lancer une partie. Vous pouvez également vérifier pour voir si les segments de notation ou boutons de fonction sont coincés.

- Segment ou bouton coincés

Pendant le transport ou dans le cours du jeu normal, il est possible que les segments de la cible deviennent temporairement bloqués. Si une telle situation se produit, les scores ne s’afficheront plus. En enlevant doucement la pointe de la fléchette coincée ou faisant bouger le segment avec votre doigt, vous serez en mesure de libérer le segment. Le jeu peut alors être repris.

- Suppression des pointes cassées

Les embouts en plastique sont plus sûrs, mais ne durent pas éternellement, ils peuvent être brisés et restés dans la cible. Si cela arrive, essayez de les retirer doucement avec une paire de pinces. Rappelez-vous, le plus lourd est la fléchette avec l’embout en plastique, plus grand est le risque que la pointe se plie ou se casse.

- Interférences électromagnétiques

Si il y a une interférence électromagnétique, l'électronique de la cible peut éventuellement se comporter de facon erratique ou ne plus marcher. (Par exemple:. Un violent orage, une surtension sur la ligne d'alimentation ou la trop grande proximité d'un moteur électrique ou d’un micro-ondes). Pour restaurer le jeu en fonctionnement normal, retirer les piles pendant quelques secondes, puis réinstaller les piles. N'oubliez pas de retirer la source qui cause les interférences.

Mise au rebut correcte de l'appareil
(Equipement électrique et électronique)

(Applicable dans l'Union européenne et dans les autres pays d'Europe qui ont adopté des systèmes de collecte séparés)

La directive Européenne 2002/96/EC sur les Déchets des Equipements Electriques et Electroniques (DEEE), exige que les appareils ménagers usagés ne soient pas jetés dans le flux normal des déchets ménagers.

Les appareils usagés doivent être collectés séparément afin d'optimiser le taux de récupération et le recyclage des matériaux qui les composent et réduire l'impact sur la santé humaine et l'environnement.

Le symbole de la poubelle barrée est apposé sur tous les produits pour rappeler les obligations de la collecte séparée.

Les consommateurs devront contacter les autorités locales ou leur revendeur concernant la démarche à suivre pour l'enlèvement de leur appareil.

CE

- Photo non contractuelle
- Soucieux de la qualité de ses produits le constructeur se réserve le droit d'effectuer des modifications sans préavis